

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

Les responsables de chacune des équipes doivent prendre connaissance des conditions générales de l'événement et des règles de jeu. En s'inscrivant ils confirment les avoir lus, compris et acceptent de s'y conformer autant en leur nom personnel mais aussi au nom de l'équipe dont ils sont responsables.

Les responsables d'équipes sont responsables d'informer les joueurs de leur équipe des conditions générales de l'événement et des règles de jeu

ÉLIGIBILITÉ

Tous les joueurs et toutes joueuses ayant 18 ans ou plus à partir du 4 mai 2019 peuvent participer au tournoi. Il y a toutefois deux catégories où d'autres restrictions quant à l'âge s'appliquent.

O30féminin : Joueuses nées en 1989 ou avant. Chaque équipe peut avoir jusqu'à deux (2) joueuses nées en 1990, 1991 ou 1992

O35masculin : Joueurs nés en 1984 ou avant. Chaque équipe peut avoir jusqu'à deux (2) joueurs nés en 1985, 1986 ou 1987

ENREGISTREMENT

La liste de joueurs et du personnel technique devra être remise sur place samedi le 4 mai. Cette liste doit être imprimée par le responsable du club, à partir de Planitournoi. L'enregistrement des équipes se fera le samedi 4 mai et est obligatoire pour toutes les équipes et tous les joueurs, toutes les joueuses. Les équipes doivent se présenter au moins 1 heure avant leur premier match pour y procéder. Une équipe ou un joueur ou une joueuse non enregistré ne pourra participer à l'événement avant de l'avoir fait.

Le calendrier des parties sera fourni aux équipes le 28 avril 2019. Toutes les parties seront jouées le 4 mai entre 8h00 et 20h00 et le 5 mai entre 8h00 et 19h00.

Les parties seront jouées et le tournoi aura lieu beau temps ou mauvais temps. En cas de conditions climatiques extrêmes (foudre et orage violent) l'organisation du tournoi a le droit et le devoir de modifier le calendrier sans préavis pour préserver la sécurité des Participants et participantes. Ces modifications seront faites, dans la mesure du possible, en conservant le nombre de parties garanties par équipe mais dans un cas extrême pourront affecter le nombre de parties garanties ou le nombre de minutes joués et ce sans aucun dédommagement. Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser tout joueur, toute joueuse ou toute équipe dont les comportements sur ou/et hors du terrain font en sorte de nuire au bon déroulement de l'événement et à la sécurité des participants.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

Le comité organisateur se réserve le droit de modifier ou d'ajouter une ou des règles de jeu ou des conditions générales de l'événement pour assurer le bon fonctionnement du tournoi. Tous les responsables d'équipe seront avisés le plus rapidement possible de ces ajouts ou modifications.

En effectuant son paiement, le ou la responsable d'équipe, en son nom et au nom de tous les joueurs/joueuses de son équipe, accepte de se conformer aux conditions générales de l'événement et aux règles de jeu. Il accepte aussi, en son nom et au nom de tous les joueurs/joueuses de son équipe, que le soccer est un sport qui comporte plusieurs risques et qu'ils participent à l'événement à leurs propres risques et dégagent l'entreprise organisatrice, ses administrateurs et dirigeants ainsi que la municipalité de Terrebonne de toute responsabilité pour toutes blessures, dommages ou préjudices subis lors de l'événement et renoncent à tout recours à cet égard.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

RÈGLES DE JEU

Les lois du jeu de la FIFA seront appliquées à l'exception des éléments suivants

NOMBRE DE PARTIES

Chaque équipe jouera un minimum de 3 parties.

Selon le nombre d'équipes inscrites et le système adopté pour les rondes éliminatoires, les équipes pourront jouer jusqu'à 3 parties de plus que les 3 garanties (quart de finale, demi-finale et finale). Toutefois selon le nombre d'équipes inscrites peut-être qu'un seul match de plus sera joué (finale)

DURÉE DES PARTIES

Les parties sont d'une durée de 40 minutes (2 x 20 minutes)

Les équipes changeront de camp à la demie

2 minutes de pause à la demie

Aucun de temps de réchauffement des équipes n'est prévu

Aucun ajout de temps ne sera fait aux parties

Aucune prolongation ou tirs de barrage ne seront tenus en ronde préliminaire

Lorsqu'une équipe compte un différentiel de 6 buts sur son adversaire, l'arbitre inscrit ce résultat comme final. Les 2 équipes peuvent alors s'entendre pour continuer de manière amicale sous la supervision de l'arbitre.

ÉQUIPES

Un maximum de 16 joueurs ou joueuses peut être inscrit sur la liste de joueurs/joueuses ayant le droit de jouer le tournoi.

3 personnes maximum peuvent faire partie du personnel technique (entraîneur, gérant, soigneur...) d'une équipe.

Seuls les joueurs et le personnel technique inscrits sur la liste de joueurs ou joueuses pourront être au banc ou sur le terrain. Aucune autre personne ne sera admise dans les limites du terrain de jeu.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

JOUEURS / JOEUSES

Les parties seront jouées avec 7 joueurs (6 + le gardien de but).

Une partie ne peut débuter ou se poursuivre si une équipe compte moins de 5 joueurs incluant le gardien de but.

Un joueur ou une joueuse inscrit sur la liste de joueurs/joueuses et sur la feuille de match peut arriver à tout moment durant la partie et prendre part au match.

Les équipes pourront avoir 2 joueurs ou joueuses de réserves. Ces 2 joueurs ou joueuses pourront donc être inscrits/inscrites comme joueurs ou joueuses réguliers/régulières dans une équipe de calibre inférieur. Ces joueurs ou joueuses sont inclus/inclues dans votre liste de joueurs/joueuses avec la mention « Réserviste ».

**Notez qu'il se peut qu'il y ait un conflit d'horaire et l'organisation du tournoi ne tiendra pas compte de ce facteur*

SUBSTITUTIONS

Les substitutions de joueurs ou joueuses peuvent être faites à tous moments et ce sans demander la permission de l'arbitre.

Le joueur ou la joueuse qui en remplace un ou une autre doit attendre que le joueur ou la joueuse qu'il ou elle remplace soit complètement sorti du terrain avant que lui ou elle n'y entre.

Tous les changements devront se faire sur les lignes de côtés à l'intérieur de 2 mètres à partir de la ligne de centre du terrain. Une équipe qui compte plus de joueurs que le nombre maximum permis sur le terrain devra jouer pendant deux minutes avec un joueur en moins sur le terrain.

ÉQUIPEMENTS

Les parties seront jouées avec des ballons de grosseur 5 qui seront fournis par l'organisation du tournoi.

Les joueurs devront porter des souliers de course ou des souliers de soccer.

Les crampons métalliques sont interdits.

Les protèges tibias sont obligatoires.

Les bas doivent couvrir les protèges tibias

Les joueurs d'une même équipe doivent être identifiés par un chandail de la même couleur.

Tous les joueurs devront avoir à l'arrière de leur chandail un numéro

Deux joueurs de la même équipe ne peuvent porter le même numéro

Dans les cas où deux équipes qui se rencontrent portent des chandails dont les couleurs sont identiques, l'équipe visiteuse devra changer de chandail pour une autre couleur ou porter des dossards qui seront fournis par le tournoi.

Le gardien de but doit porter une couleur de chandail qui le distingue clairement des autres joueurs sur le terrain.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

HORS-JEU

La règle de hors-jeu ne sera pas appliquée.

BUT

Tout joueur, incluant le gardien de but peut compter un but.

Le gardien de but ne peut compter en lançant le ballon avec ses mains si le ballon n'est pas touché par un autre joueur avant d'entrer dans le but

Un but ne peut être marqué directement du coup d'envoi.

COUPS FRANCS DIRECTS ET INDIRECTS

Lors d'un coup franc direct ou indirect, même si la distance n'est pas demandée, tous les joueurs ou joueuses de l'équipe fautive doivent laisser une distance de 2m pour permettre à l'équipe attaquante de jouer le ballon rapidement.

Lors d'un coup franc direct ou indirect, si la distance est demandée par l'équipe attaquante, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 6 m.

TACLES ET GLISSADES

Aucun tacle ne sera permis. Selon le cas l'arbitre pourra décerner, selon son jugement, un carton jaune ou rouge. Les glissades ou jeu au sol sont permis si aucun autre joueur ne se trouve dans un périmètre de 3 m et que le jeu ne met pas en péril la sécurité d'aucun autre joueur. L'arbitre est le seul juge de ces situations.

ARBITRAGE

L'arbitre désigné pour un match a une autorité totale quant à l'application des règlements. Les décisions de l'arbitre sont sans appel.

Un arbitre peut changer un de ses appels si le jeu n'a pas encore repris.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

CARTON ROUGE ET EXPULSION

Tout joueur qui reçoit un carton rouge ou un entraîneur qui est expulsé du match par l'arbitre est minimalement suspendu pour le prochain match de son équipe. Cette sanction est minimale, les responsables du tournoi étudieront chacun des cas et pourront aller jusqu'à suspendre le fautif pour le reste du tournoi et ce sans droit d'appel.

CARTONS JAUNES

Un joueur qui reçoit deux cartons jaunes lors du même match est expulsé du match et suspendu pour le prochain match de son équipe.

Un joueur qui accumule trois cartons jaunes durant le tournoi sera suspendu pour le prochain match de son équipe.

PROTÊT

Aucun protêt ne pourra être porté. Les décisions des arbitres sont définitives tout comme celles du comité organisateur.

FORFAIT

Une équipe perdra par forfait le match si, pour débiter ou pendant le match, elle ne peut aligner plus de 4 joueurs sur le terrain incluant le gardien de but.

Les équipes sont tenues d'être prêtes à débiter les parties dès l'heure prévue. Une équipe qui, 5 minutes après l'heure prévue du début du match, ne peut aligner le nombre minimum de joueurs nécessaires perd le match par forfait.

Le résultat inscrit sera de 3 à 0 pour l'équipe adverse.

BLESSURES

Dans l'éventualité d'une blessure nécessitant l'intervention d'un membre du personnel de l'équipe ou des premiers soins, le joueur ou la joueuse blessé devra quitter le terrain. Il pourra être immédiatement remplacé par un autre joueur ou une autre joueuse.

Le gardien ou la gardienne de but est le seul joueur ou la seule joueuse pour qui cette règle ne s'applique pas. Tout joueur ou joueuse ayant un saignement, incluant le gardien ou la gardienne de but, devra quitter le terrain jusqu'à ce que le saignement cesse et que les traces de sang soient nettoyées.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE L'ÉVÉNEMENT

ET RÈGLES DE JEU

CLASSEMENT DES ÉQUIPES

En ronde préliminaire le fonctionnement suivant sera adopté :

Victoire = 3 points

Nulle = 1 point

Défaite = 0 point

Forfait = -1 point

Le nombre d'équipes pouvant accéder à la ronde éliminatoire dans chacune des sections est à définir. Peu importe le nombre cet accès sera définie selon :

- Le plus grand nombre de points obtenus

Si 2 équipes ont le même nombre de points, le départage se fera en ordre selon:

1. Le gagnant du match entre les deux équipes (s'il y en a eu un)
2. L'équipe ayant cumulé le moins de carton rouge
3. L'équipe ayant cumulé le moins de carton jaune
4. L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires
5. L'équipe ayant le meilleur différentiel de buts
6. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts marqués
7. Ultimentement en séance de tirs de barrage (3) entre les deux équipes sera tenue. * *Si au bout des 3 tirs l'égalité persiste, le départage se fera un tir à la fois*

ÉGALITÉ EN RONDE ÉLIMINATOIRE

Les parties de ronde éliminatoires dont le résultat, à la fin du temps réglementaire, sera à égalité se départageront par et en ordre :

1. 5 minutes de temps supplémentaires sans changement de camp
2. Une séance de tir de barrage de 3 tirs. Si au bout des 3 tirs l'égalité persiste, le départage se fera un tir à la fois

Tous les joueurs ou joueuses de l'équipe sont éligibles à tirer. Les 3 premiers tirs devront être tirés par des joueurs ou joueuses différents/différentes. Les tirs suivants, si nécessaires, peuvent être tirés par le même joueur ou la même joueuse ou des joueurs ou joueuses différents/différentes selon la décision de l'équipe.